Grille d'évaluation des bornes d'arcade – Jury académique

5 critères notés de 0 à 4 – total sur 20 (repères : 0-7 insuffisant • 8-11 à consolider • 12-15 bon • 16-20 très bon à excellent)

Mode d'emploi : l'évaluation se fait à distance, à partir des seules productions déposées (photos, vidéo, diaporama). Pour chaque critère, le juré retient le niveau dont le descripteur correspond le mieux à la borne et reporte le nombre de points (0 à 4) sur la fiche de notation. **Avant toute notation, la recevabilité est vérifiée : équipe mixte de 3 à 5 élèves, une seule équipe par classe, dossier complet et respect du droit à l'image (article 10). Un dossier non recevable n'est pas évalué.**

Critère (sur 4 points)	0 – Absent	1 – Insuffisant	2 – Partiellement satisfaisant	3 – Satisfaisant	4 – Très satisfaisant
1. Esthétique de la borne *La borne est-elle belle, soignée et adaptée à un salon ?* **Source :** Photos (extérieur et intérieur)	Photos absentes ou ne permettant pas de juger la borne.	Aspect brut ou inachevé ; finitions grossières (découpes, jeux, fixations apparentes) ; décor absent ou reproduisant un visuel protégé.	Structure correcte mais finitions irrégulières ; décor sommaire ou peu cohérent ; écran ou commandes mal intégrés.	Borne compacte et soignée ; finitions propres ; décor original et cohérent ; écran et commandes bien intégrés.	Véritable objet de salon : finitions irréprochables ; décor original, créatif et abouti ; ergonomie pensée (implantation, inclinaison, accès aux commandes).
2. Fonctionnement de la borne *La vidéo montre-t-elle une borne qui fonctionne ?* **Source :** Vidéo de 30 s	Vidéo absente, ou borne qui ne s'allume pas.	La borne s'allume, mais le jeu ne se lance pas ou les commandes ne répondent pas.	Le jeu se lance, mais des commandes ne répondent pas ou sont inversées ; jeu peu jouable.	Démarrage, menu et partie visibles ; joystick et boutons agissent correctement ; jeu de l'équipe jouable.	Fonctionnement fluide et fiable, clairement démontré ; chaque commande est vue en action ; jeu de l'équipe abouti (score, vies, fin de partie).
3. Démarche de projet *Le diaporama montre-t-il une démarche complète et justifiée ?* **Source :** Diaporama	Diaporama absent ou sans lien avec la démarche.	Quelques étapes juxtaposées (photos sans explication) ; aucun choix justifié.	Plusieurs étapes présentées, mais il en manque (modélisation, câblage ou tests…) ; justifications rares.	Toutes les étapes, du lancement aux tests ; choix principaux justifiés (implantation, matériau, constituants).	Démarche complète, ordonnée et argumentée ; documents techniques (planning, croquis coté, modèle 3D, programme, fiche de test) ; tests exploités pour améliorer la borne.
4. Communication et maîtrise de la langue *Les productions sont-elles claires et bien rédigées ?* **Source :** Diaporama, photos, vidéo	Productions illisibles ou inexploitables.	Texte confus, nombreuses erreurs ; photos ou vidéo floues, mal cadrées.	Compréhensible, mais erreurs fréquentes ; vocabulaire technique rare ou mal employé ; médias de qualité inégale.	Diaporama clair et structuré ; peu d'erreurs ; vocabulaire technique correct ; photos et vidéo nettes.	Communication de grande qualité : synthétique, structurée et attractive ; langue maîtrisée ; vocabulaire précis ; médias soignés et démonstratifs.
5. Critère libre du jury *Qu'est-ce qui distingue cette borne des autres ?* **Source :** Ensemble du dossier	Aucun élément distinctif.	Un élément original isolé, peu exploité.	Une idée originale ou une démarche écoresponsable, partiellement aboutie.	Une ou plusieurs idées originales, innovantes ou écoresponsables (réemploi, choix des matériaux…) bien réalisées.	Innovation remarquable (fonction supplémentaire, solution technique astucieuse, écoconception exemplaire) qui valorise nettement la borne.

Fiche de notation du jury

Bornes d'arcade des équipes de 3e – à compléter à l'aide des descripteurs de la page 1

Barème de chaque critère : 0 Absent • 1 Insuffisant • 2 Partiellement satisfaisant • 3 Satisfaisant • 4 Très satisfaisant

NOM Prénom du juré : ……	**Borne 1**	**Borne 2**	**Borne 3**	**Borne 4**	**Borne 5**	**Borne 6**	**Borne 7**	**Borne 8**
Collège et classe								
Nom de l'équipe								
Recevabilité – condition préalable Équipe mixte de 3 à 5 élèves ; une équipe par classe ; dossier complet ; droit à l'image (art. 10). **Oui / Non**								
1. Esthétique de la borne **(0 à 4)** Décor original et soigné • Qualité des finitions • Borne compacte, ergonomie de la plaque de commande								
2. Fonctionnement de la borne **(0 à 4)** Démarrage et lancement du jeu • Joystick et boutons opérants • Jeu de l'équipe fluide et jouable								
3. Démarche de projet **(0 à 4)** Étapes de la conception à la vérification • Choix justifiés • Tests réalisés et exploités								
4. Communication et maîtrise de la langue **(0 à 4)** Diaporama clair et structuré • Orthographe et vocabulaire technique • Photos et vidéo démonstratives								
5. Critère libre du jury **(0 à 4)** Originalité, innovation • Écoconception • Autre point fort relevé par le jury								
Score total / 20								
Coup de cœur du juré *(une seule croix)*								

Remarques éventuelles : ……